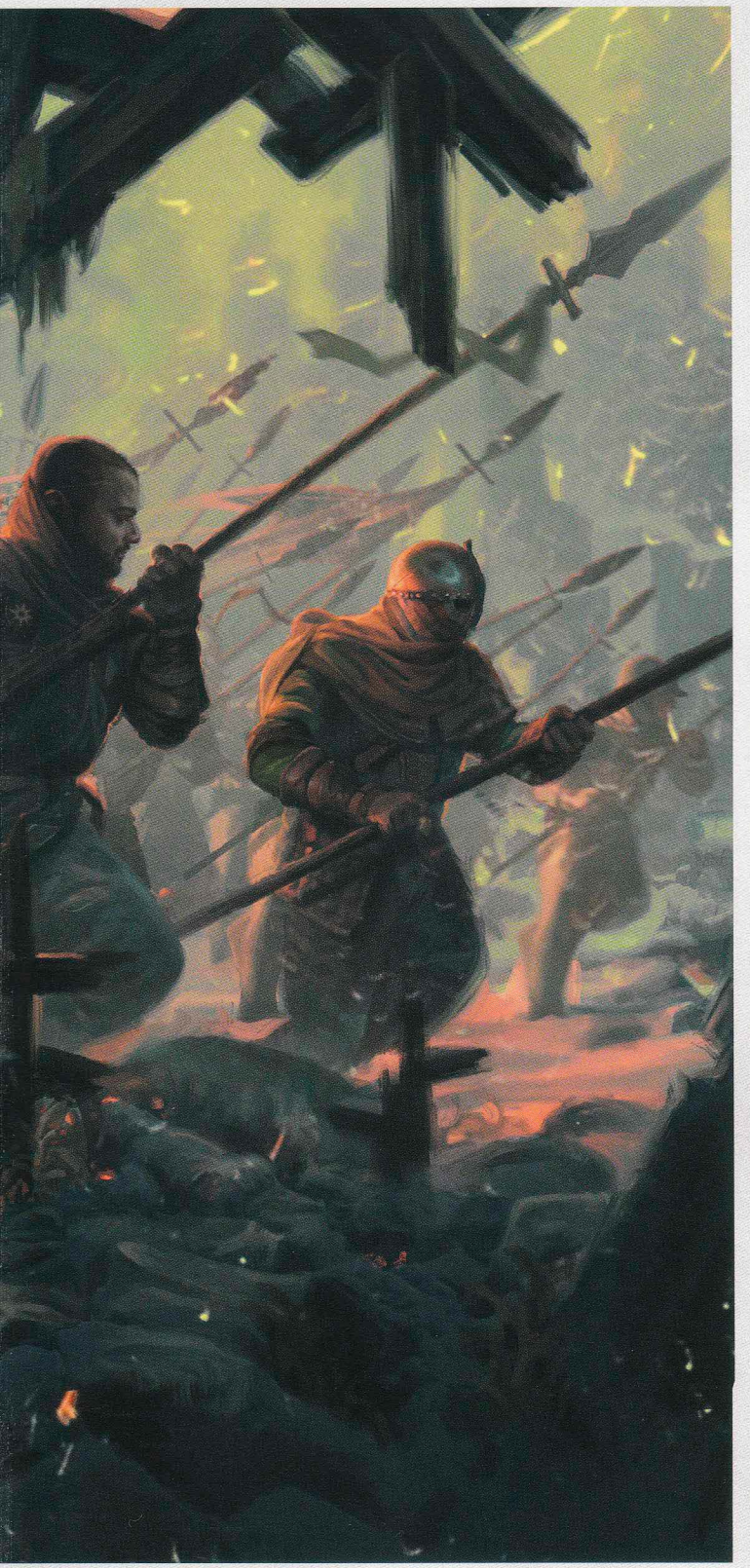
ВЕДЬМАК®
ПРАВИТЕЛИ И ЗЕМЛИ
В мрачном мире «Ведьмака» приходится на многое идти, чтобы выжить...
CD PROJEKT RED
Talsorian Games



Над книгой работали:

Текст
Коди Пондсмит

Обложка
Анна Подедворна

Иллюстрации
Неманья Станкович
Лоренцо Мастрояни
Богна Гавроньская
Дамиан Баёвский
Моника Завистовская
Grafit Studio
Илкер Сердар Йилдиз
Марек Мадей
Бартоломей Гавел
Анна Подедворна
Катажина Редесюк

Вёрстка и дизайн
Коди Пондсмит

Оформление книги
Коди Пондсмит

Редакторы
Джей Грей
Терри Хейз
Кэрол Дарнелл

Тестировщики
Джей Грей
Джеймс Хатт

Особая благодарность сотрудникам CDPR:
Йоанне Величко
Марцину Батильде
Марцину Блахе
Михалу Новаковскому
Пшемыславу Ющуку
Монике Яновской
Яну Роснеру

Русское издание
ООО «Мир Хобби»

Общее руководство
Михаил Акулов

Руководство производством
Иван Попов

Главный редактор
Александр Киселев

Ответственный редактор
Владимир Сергеев

Выпускающий редактор
Александра Русакова

Переводчик
Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик
Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик
Ангелина Чугунова

Корректор
Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса
Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

R Talsorian Games

PRODUCT: WI11011

© R.Talsorian Games, Inc., 2019

P.O.Box 82922, Kenmore, WA USA 98028

THE WITCHER® is a registered trademark of CD PROJEKT S.A.
THE WITCHER game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved.
THE WITCHER game is based on the prose of Andrzej Sapkowski.

HOBBY WORLD
Играть интересно

Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещены. Все права защищены.

Содержание

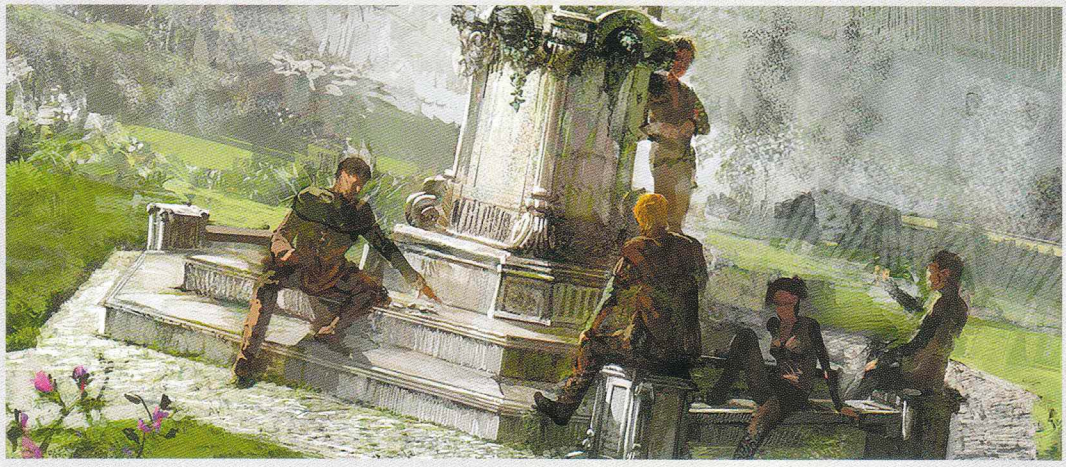
Жители Континента 4
Ремесленники 5
Преступники 5
Артисты 6
Рабочие 6
Торговцы 7
Учёные 7

Низушки 9

Аристократы 10
Древо навыков аристократа 11
Поместье 12

Повозка Родольфа 14
Описание товаров 15

Жители Континента



По всему Континенту простые люди и нелюди живут обычной жизнью. Пока герои бьются на передовой, заключают сомнительные сделки с преступниками и проводят сложные магические ритуалы, народ просто пытается выжить. На каждого бравого наёмника приходятся тысячи самых обычных работяг, которые шьют сапоги, заготавливают лекарственные травы и собирают подати.

За время странствий ваши персонажи наверняка встретят немало простолюдинов, у которых можно добыть информацию, которых можно спасти… или же обвести вокруг пальца. Хотя для большинства таких встреч достаточно одного броска костей против установленной сложности, игрокам может понравиться кто-то из этих персонажей, и им захочется с ним повзаимодействовать. Тут вам и пригодится эта брошюра: в ней вы найдёте базовые правила создания персонажей-простолюдинов и несколько уже готовых персонажей ведущего.

Простой народ

Представленные в этой брошюре персонажи — самые обыкновенные люди (или нелюди), каких вы каждый день встречаете на своём пути. Большинство из них ведут мирную жизнь и редко вступают в бой или крутят интриги. Они не самые лучшие в своей профессии и не «главные герои» вашей истории — то есть в сравнении с бывалыми персонажами игроков они ничем не примечательны.

Ведьмаки

Ведьмаков давно уже не делают, так что любой ведьмак — это опытный профессионал, прошедший огонь и воду. Поэтому он никак не может быть простолюдином. Все ведьмаки уникальны, и создавать их нужно по обычным правилам, описанным в основной книге.

Расы

Персонажи ведущего — простолюдины получают те же черты, что и другие представители их расы. В этой брошюре в описаниях простолюдинов не учтены расовые черты и модификаторы. Расы таких персонажей определяет ведущий.

Основы навыков

Для простоты в этом разделе приведены **основы навыков**, то есть суммы значений навыка и соответствующего параметра.

Создание персонажей ведущего

В этой игре предполагается, что созданные игроками персонажи — бывалые искатели приключений, у которых больше навыков, чем у среднего обывателя. Но когда вы создаёте персонажа ведущего — простолюдина, это происходит немного по-другому.

- Простолюдин не выбирает жизненный путь.
- У некоторых простолюдинов может быть профессия, но чаще всего её нет.
- Простолюдин с профессией может получать уровни в определяющем навыке, но не в способности из древа профессии.
- У простолюдина есть 30 очков, которые он может распределить между восемью основными параметрами. Параметра Удача у него нет.
- На навыки профессии (включая определяющий) простолюдин с профессией может потратить 44 очка.
- Простолюдин без профессии распределяет 44 очка между навыками, список которых определяет ведущий.
- Простолюдин не может приобретать освоенные навыки.
- Во всём остальном создание персонажа не отличается от обычной схемы.

Ремесленники

В своё время я знавал немало ремесленников. Эх, кого только не было! И ювелиры с их крохотными инструментиками, и кузнецы с тяжеленными молотками, и даже сыровары, что весь день торчат в холодных подвалах. Большинство из них — славные ребята. Коли надо что-нибудь смастерить, обращайся к ним. Только с алхимиками держи ухо востро. Как по мне, уж больно они привередливые. Когда я в прошлый раз ходил к алхимику, дыму наглотался — о-го-го! Может, зря я его толкнул…

Родольф Казмер

Инт	4
Реа	3
Лвк	4
Тел	5
Скор	2
Эмп	3
Рем	6
Воля	3

Уст	4
Бег	6
Прж	1
Вын	20
Вес	50
Отдых	4
ПЗ	20
Энергия	0

Основы навыков	
Алхимия или Изготовление	15
Борьба	6
Быстрый ремонт	9
Выживание в дикой природе	7
Сила	9
Сопротивление убеждению	6
Стойкость	10
Торговля	5
Убеждение	5
Храбрость	5

Мастерская ремесленника

Ремесленник трудится в мастерской. Там есть все необходимые инструменты для создания предметов или алхимических составов в зависимости от того, чем занимается этот ремесленник. В мастерской также есть десять рецептов уровня новичка или подмастерья.

Броня

Нет

Оружие

Кинжал

Снаряжение	
Обычные предметы (1d6)	Кроны (3d6)

Преступники

Вокруг полно всякой преступной швали. Кое-где и шагу нельзя ступить, чтоб на кого-нибудь из них не наткнуться. Но не стоит судить слишком строго. Я общался с кучей ребят, которым самое место в тюряге. Такова жизнь, если уж ты взялся за контрабанду. Честные люди помогать тебе не станут. Знавал я одного краснолюда, Домонкосом звали, так он тырил рамы от картин. Бедняга ни шиша не смыслил в искусстве, думал, вся ценность в позолоченных рамах!

Родольф Казмер

Инт	3
Реа	6
Лвк	5
Тел	3
Скор	5
Эмп	2
Рем	3
Воля	3

Уст	3
Бег	15
Прж	3
Вын	15
Вес	30
Отдых	3
ПЗ	15
Энергия	0

Основы навыков	
Атлетика	11
Взлом замков	10
Владение лёгкими клинками	12
Внимание	6
Запугивание	7
Ловкость рук	9
Обман	5
Ориентирование в городе	6
Профессиональная паранойя	7
Скрытность	12

Разновидности преступников

Преступники бывают разные. Выберите одно из трёх:

- **Вор.** Вор получает два потайных кармана и бонус +3 к Ловкости рук.
- **Головорез.** Головорез получает дополнительно навык Ближний бой 5 и булаву.
- **Шарлатан.** Шарлатан получает дополнительно навык Подделывание 5 и инструменты для подделки.

Броня

Нет

Оружие

Стилет

Снаряжение	
Воровские инструменты и обычные предметы (2d6)	Кроны (3d10)

Артисты

Основы навыков	
Выступление	13
Искусство	13
Обман	11
Ориентирование в городе	7
Понимание людей	10
Соблазнение	12
Убеждение	10
Уличное выступление	12
Харизма	12
Этикет	8

Инт	4
Реа	3
Лвк	4
Тел	2
Скор	4
Эмп	7
Рем	2
Воля	4

Уст	3
Бег	12
Прж	2
Вын	15
Вес	20
Отдых	3
ПЗ	15
Энергия	0

Когда я приезжаю в незнакомое место, первую ночь обычно провожу в корчме. Если, конечно, никуда не спешу. Кружка крепкого эля, колбаски и кусок хлеба — нет ничего лучше, если всю неделю жрал только грибы да крольчатину! А если в корчме какой артист выступает, так он наверняка с моего кошеля подзаработает. Эх, люблю я всякие представления! Больше всего мне нравятся жонглёры да метатели ножей. Ну и конечно, всегда можно найти девчонку или парнишку на ночь. Развлечения на любой вкус!

Родольф Казмер

Броня
Нет

Снаряжение	
Обычные предметы (1d6)	Кроны (3d6)

Оружие
Нет

Выступление артиста

Артисты бывают разные. Выберите одно из четырёх:

- **Музыкант.** У музыканта есть музыкальный инструмент на его выбор.
- **Писатель.** У писателя есть письменные принадлежности и дневник.
- **Циркач.** Циркач вместо Искусства получает навык Атлетика.
- **Проститутка.** У проститутки есть с собой набор для макияжа.

Рабочие

Основы навыков	
Атлетика	12
Борьба	8
Верховая езда	5
Внимание	7
Выживание в дикой природе	6
Запугивание	6
Сила	14
Сопротивление убеждению	7
Стойкость	12
Храбрость	7

Инт	3
Реа	4
Лвк	4
Тел	6
Скор	3
Эмп	3
Рем	3
Воля	4

Уст	5
Бег	9
Прж	1
Вын	25
Вес	60
Отдых	5
ПЗ	25
Энергия	0

Эти бедняги больше всего страдают от склок знати и империй. Каждый второй из тех, кого я встречал, разгружал корабли, таскал брёвна или строил дома, камень за камнем. Не завидую такой жизни, но они хотя бы не голодают. После второй войны я таскал камни в Махакаме. Думал вернуться к корням. Хе-хе, едва месяц я так протянул. Но парни со мной были что надо! Когда вы все вместе трудитесь над чем-то таким, с чем в одиночку не справиться, это учит смирению.

Родольф Казмер

Броня
Нет

Снаряжение	
Обычные предметы (1d6)	Кроны (1d10)

Оружие
Топор

Рабочие артели

Рабочие часто трудятся большими группами и объединяются при опасности. Рабочий, на которого напали, должен совершить проверку Храбрости со СЛ 12. При успехе он продолжает сражаться, а при провале либо бежит, либо призывает на помощь ещё 1d6 рабочих.

Торговцы

Торгашам не доверяй! Они только и думают, как бы тебя обобрать! Хе-хе, шучу я. Хотя в каждой шутке есть доля правды. На деревенской ярмарке советую вести себя спокойно. Многие торговцы просто хотят заработать и дать народу нужное. Но есть и ублюдки, которые тебя без штанов оставят, только отвернись. Надо уметь торговаться. Это непросто, но или ты быстро к этому делу привыкнешь, или с носом останешься. Ну и если нужно кого-то разыскать, тоже стоит к торговцу обратиться.

Родольф Казмер

Инт	6
Реа	2
Лвк	3
Тел	2
Скор	3
Эмп	6
Рем	3
Воля	5

Уст	3
Бег	9
Прж	1
Вын	15
Вес	20
Отдых	3
ПЗ	15
Энергия	0

Основы навыков	
Азартные игры	9
Бывалый путешественник	11
Образование	11
Ориентирование в городе	10
Понимание людей	8
Сопротивление убеждению	11
Торговля	13
Убеждение	11
Харизма	9
Язык (выберите один)	8

Лавка торговца

У торговцев, помимо снаряжения, всегда есть товары, которые они продают. Прилавок или лавка выглядят по-разному в зависимости от положения торговца, но там всегда есть инструменты торговца, гроссбух и письменные принадлежности, а также товары на сумму не менее 3000 крон.

Броня

Нет

Оружие

Кинжал

Снаряжение	
Обычные предметы (1d10)	Кроны (4d10)

Учёные

Знаю я одного учёного, зовут его Брендон из Оксенфурта. Хороший малый… в сравнении с куролиском. Всё время талдычит что-то о датах, сражениях и всяких древностях. Некоторое время я ходил на его занятия в Оксенфурте и общался там со многими учёными. Кажись, они все слегка повёрнуты на своей науке. Видать, если хочешь в чём-то хорошо разбираться, нужно только об этом и думать. Если тебе нужно что-то выяснить или разобраться в сложной теме, попроси учёного, не пожалеешь.

Родольф Казмер

Инт	8
Реа	2
Лвк	2
Тел	2
Скор	2
Эмп	4
Рем	5
Воля	5

Уст	3
Бег	6
Прж	1
Вын	15
Вес	20
Отдых	3
ПЗ	15
Энергия	0

Основы навыков	
Алхимия	6
Внимание	10
Выживание в дикой природе	12
Дедукция	13
Образование	16
Передача знаний	14
Сопротивление убеждению	11
Тактика	10
Этикет	11
Язык (выберите один)	10

Область изысканий

Большинство учёных ведут научные изыскания в одной-двух областях. У учёного есть некоторое количество собственоручно написанных книг, в которых он ищет нужные сведения. Обращение к книгам даёт учёному бонус +3 к любым двум навыкам, связанным с Интеллектом или Ремеслом (на выбор ведущего).

Броня

Нет

Оружие

Нет

Снаряжение	
Обычные предметы (1d6)	Кроны (2d10)

Низушки

Забавные они, низушки. Невысокие, как краснолюды, но не такие коренастые. Ушки острые, прям как у эльфов, да только с природой низушки не настолько ладят. Не будь у них таких мохнатых ног, были б вылитые полуэльфы! А если серьёзно, низушки — хорошие малые. Что самое странное, они не поддаются магии. Никто не знает почему, но на низушков вроде как не действуют некоторые виды волшебства — многие заклинания, зелья и всякое такое. Похоже, они появились здесь при Сопряжении, так что, может, дело в их родине. Сейчас низушки живут в человеческих городах, но стараются не особо светиться. Не то чтобы они прятались, просто не высовываются. Видать, из-за того, что они не претендуют на свою территорию и живут в мире с людьми, их не так сильно гнобят, как остальных нелюдей.

Родольф Казмер

Черты

Проворство

Низушки от природы шустры и ловки. Они получают врождённый бонус +1 к Атлетике.

Сельский труженик

Низушков часто тянет к сельскому хозяйству благодаря вековым традициям и врождённой склонности к разведению животных. Низушки получают врождённый бонус +2 к навыку Выживание в дикой природе, а также при попытке успокоить, приручить или подчинить себе животное.

Защита против магии

По неизвестной причине низушки обладают сопротивлением определённым формам магии. Они получают врождённый бонус +5 к Сопротивлению магии и могут совершать проверки Сопротивления магии, чтобы отменить эффекты любого заклинания, воздействующего на разум, даже если обычно такая проверка запрещена. Однако ведьмачьи эликсиры и прочие магические зелья не приносят низушкам пользы (даже если низушек успешно пройдёт проверку Стойкости).

Территория	Север	Нильфгаард	Скеллиге	Доль Блатанна	Махакам
Социальный статус	Терпимость	Равенство	Равенство	Равенство	Равенство

Общество низушков

Трудно описать общественную организацию низушков, поскольку это одна из немногих нелюдских рас, у которых никогда не было своего государства. Низушки веками жили бок о бок с другими расами и за это время прекрасно научились встраиваться в принявшие их сообщества. Они успешно сосуществуют с людьми и нелюдями, формируя небольшие общины в разных городах. Низушки стали неотъемлемой частью городской жизни: они открывают преуспевающие предприятия и снабжают других множеством товаров и услуг.

В частности, низушки отлично управляются со скотиной и успешно занимаются производством муки, пчеловодством, кулинарией, портновским делом и тому подобным. Любой низушек, которого вы встретите, скорее всего, имеет долю в каком-нибудь ремесленном предприятии или вкладывает деньги в местные мастерские. Конечно же, не все низушки занимаются предпринимательством. Среди них есть и воры, и скоя'таэли, и медики, и много кто ещё.

В целом низушки предпочитают заниматься своим делом и не брать на себя чужие проблемы. Низушек не то чтобы откажется вам помогать, но для этого ему нужна веская причина. Своё шаткое положение в человеческом обществе низушки сохраняют во многом благодаря тому, что не причиняют беспокойства и не поднимают шума. К несчастью, когда дело пахнет жареным, зачастую первыми страдают низушки из-за их размеров.

Сопротивление магии

Благодаря врождённому сопротивлению магии низушки неспособны проводить через своё тело силу хаоса и потому не могут быть магами или жрецами.

Жизненный путь низушка

Низушков часто смешивают в одну кучу с эльфами с краснолюдами. Однако, в отличие от эльфов, у которых есть Доль Блатанна, или краснолюдов с их Махакамом, у низушков нет и не было собственной страны. Они обычно живут среди людей.

Определяя жизненный путь своего персонажа, вы можете выбрать, откуда он родом: из человеческого королевства или из земель Старших Народов. Если выберете второй вариант, бросьте 1d10. Выпало чётное число — ваш персонаж родом из Доль Блатанны, нечётное — из Махакама.

Низушки-мутанты

Маг, обладающий способностью Мутация, может изменить с её помощью низушка. Однако из-за врождённого сопротивления магии низушки не мутируют под действием синих мутагенов.

Аристократ

Определяющий навык
Известность

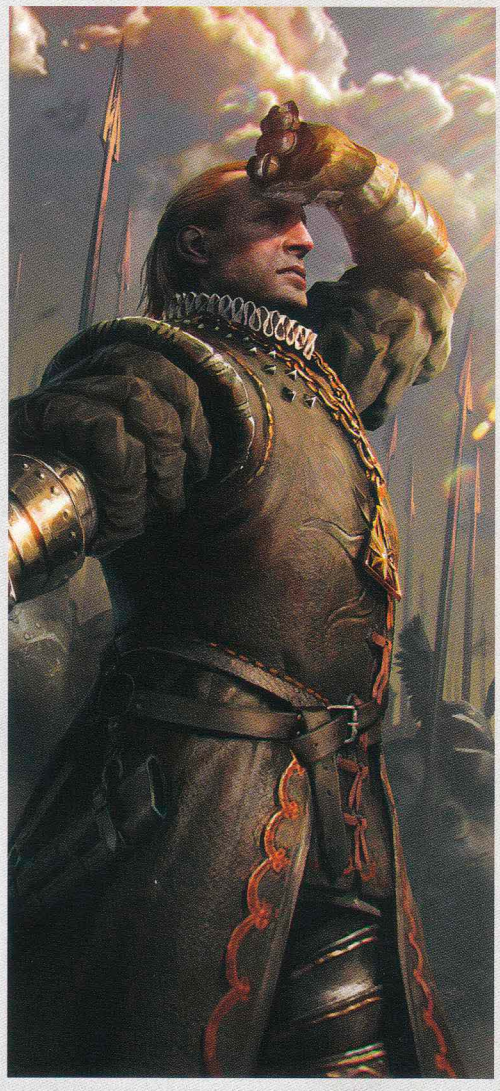
Энергия
0

Магические способности
Нет

Навыки
Боевой навык (выберите 1)
Верховая езда
Внешний вид
Внимание
Лидерство
Обман
Образование
Понимание людей
Убеждение
Этикет

Снаряжение (выберите 5)
Дневник с замком
Духи/одеколон
Лошадь
Модная одежда
Набор для макияжа
Невидимые чернила
Письменные принадлежности
Потайной карман
Украшения
Эсбода

Начальный капитал
200×2d6 крон
В среднем
1200



Известность
Титул, полученный за подвиги либо по праву рождения, даёт персонажу социальный статус, с которым нельзя не считаться. Под соломенными крышами своих халуп крестьяне могут проклинать и высмеивать аристократа, но большинству не хватит духа бросить оскорбление ему в лицо. Аристократ прибавляет **Известность** к своей репутации в родной стране или союзном с ней государстве. Когда аристократ находится в нейтральной стране или государстве, воюющем с его страной, его **Известность** снижается вдвое.

В интересах государства иногда приходится заключать непростые союзы. Даже с ведьмаками.

Морвран Воорхис

Эх, да я каждую войну наблюдаю, как аристократы заключают союзы и подсиживают друг дружку, а те, кто всё же идёт воевать, приезжают на поле боя с целым отрядом бойцов, с лучшим оружием и в дорогих доспехах. Ладно, не буду нагнетать. Не то чтобы мне совсем не встречались достойные аристократы. Таких немало. Разница в целях. Это как у воинов: все, у кого есть дворянский титул, — дворяне, но не все дворяне — аристократы. Настоящие аристократы только тем и заняты, что борются за место при дворе, устраивают званые обеды, храбрость свою доказывают и всё такое.

Некоторые тратят деньги на знания. Любопытные ребята, постоянно чему-то учатся, а потом вдруг всё бросают и увлекаются чем-то новым. Что ж, денег у них хватает, так почему бы и нет? Эти аристократы любят хвастаться своими знаниями, побрякушками из дальних земель и тому подобным.

Конечно, есть те, кто любит командовать. Идеальный капитан корабля. В конце концов, аристократы для того и существуют, чтобы править простолюдинами, верно? Редко встретишь такого аристократа без прислуги, которая даёт ему советы, развлекает и так далее. Но, признаюсь честно, обаяния им не занимать. Трудно игнорировать приказы настоящего, до мозга костей, аристократа.

Ну и рыцари, наконец. Понимаешь, рыцарь — это не то же самое, что воин. Разницу описать непросто, но я думаю, всё дело в воспитании и в голове. Рыцари — кавалеристы, а не убийцы. Доблестные сукины дети, которые сражаются за свой дом и родную страну. Они прекрасно ездят верхом и умеют биться в тяжёлой броне. Как правило, это самые лучшие наездники, каких ты только видел.

Родольф Казмер

Древо навыков аристократа

Известность

Титул, полученный за подвиги либо по праву рождения, даёт персонажу социальный статус, с которым нельзя не считаться. Под соломенными крышами своих халуп крестьяне могут проклинать и высмеивать аристократа, но большинству не хватит духа бросить оскорбление ему в лицо. Аристократ прибавляет **Известность** к своей репутации в родной стране или союзном с ней государстве. Когда аристократ находится в нейтральной стране или государстве, воюющем с его страной, его **Известность** снижается вдвое.

Дилетант	Лидер	Рыцарь
Любительство	**Приказ (Воля)**	**Непоколебимость**
Каждый раз, когда аристократ повышает уровень **Любительства**, он бесплатно получает два очка навыков, которые можно вложить в любые навыки нулевого уровня. При этом нельзя повысить уровень навыка более чем до 1. Чтобы повысить до первого уровня сложный навык, необходимо потратить оба бесплатных очка.	В качестве действия аристократ может приказать цели выполнить в её следующий ход то или иное задание. Если результат проверки **Приказа** выше СЛ, равной Воле × 3 цели, то цель получает бонус к одной проверке для этого задания, равный половине значения **Приказа** аристократа (минимум 1).	Аристократ может прибавлять значение навыка **Непоколебимость** к своим проверкам Храбрости или Сопротивления убеждению. Если он успешно прошёл проверку Храбрости или Сопротивления убеждению, любой союзник, который был тому свидетелем, до конца столкновения получает бонус к собственной проверке Храбрости или Сопротивления убеждению в размере 1/2 **Непоколебимости** аристократа (минимум 1).
С видом знатока (Эмп)	**Слуги**	**Кавалерист (Эмп)**
Успешно пройдя проверку этого навыка, аристократ навсегда убеждает собеседника, что разбирается в данной теме. Цель доверяет мнению аристократа, и тот получает бонус +3 к проверкам Обмана против этой цели, когда дело касается данной темы.	Аристократ получает количество слуг, равное половине его навыка **Слуги** (минимум 1). Слуги стараются как можно лучше выполнять приказы аристократа, но для того, чтобы они рискнули жизнью, нужно убедить их или отдать приказ. Если по той или иной причине слуга не справляется со своими обязанностями, аристократ может попросить прислать кого-нибудь из поместья на замену.	Потратив час, аристократ может совершить проверку навыка **Кавалерист** против Воли × 3 скакуна, чтобы навсегда с ним подружиться. Когда на нём едет аристократ, у скакуна увеличивается модификатор управления на половину значения навыка **Кавалерист**. Также аристократ может снизить результат броска при потере управления на половину этого значения.
Радушный хозяин (Эмп)	**Поместье**	**Смягчение бронёй (Реа)**
Потратив день и количество денег, равное значению навыка **Радушный хозяин** × 100, аристократ может устроить торжественный приём. На этом приёме он получает +3 к Харизме, Соблазнению и Убеждению. Все, кого аристократ пригласил, должны пройти встречную проверку Сопротивления убеждению против навыка аристократа **Радушный хозяин**, чтобы не явиться на приём.	Аристократу принадлежит поместье, состоящее из главного здания, конюшни и надела земли. Аристократ сам решает, где расположено его поместье (в пределах разумного). Он управляет этими землями и получает с них доход. Все, кто живёт на этой земле, — его подданные. Подробнее см. стр. 12.	Если враг наносит аристократу критическое ранение, тот может немедленно совершить проверку **Смягчения бронёй** со СЛ, равной результату изначальной проверки атаки противника. При успехе критическое ранение отменяется, а броня на той части тела, по которой пришёлся удар, получает по 1d10 разрушающего урона за каждый уровень критического ранения.

Слуги

Ваши слуги — простолюдины из персонажей ведущего. Слуг можно выбрать из следующего списка: ремесленники, рабочие, артисты и учёные. Слуги не получают О. У. и не могут улучшать свои навыки.

Обмануть знатока

Если у того, кого вы пытаетесь убедить в своей эрудиции, более 4 очков соответствующего навыка, он может прибавить значение этого навыка к результату своей проверки Сопротивления убеждению.

Большой праздник

На праздник устраивают роскошный пир, игры и развлечения в зависимости от цели и места его проведения.

Организуя праздник, аристократ может по желанию снизить своё значение навыка Радушный хозяин. Тогда на подготовку уйдёт меньше денег, но и СЛ отказа от приглашения будет ниже.

Урон при Смягчении бронёй

Если аристократ успешно отменяет критическое ранение **Смягчением бронёй**, он также отменяет бонусный урон от критического ранения. Однако аристократ получает стандартный урон от оружия после того, как его броня выдержит урон.

Поместье

Посещение поместья

Для аристократа его «дворянское гнездо» — щедрый источник ресурсов, влияния и информации. Но чтобы всем этим воспользоваться, нужно физически находиться в поместье. Вы можете регулярно приезжать туда или превратить поместье в штаб-квартиру своей группы.

Поместье аристократа — это красивое солидное здание, в котором есть всё, что подобает знатной персоне. Игрок может сам придумать планировку поместья (в пределах разумного), но после того как планировка утверждена, изменить её можно будет только при улучшении поместья. В поместье есть дворецкий (учёный), который управляет делами, и количество слуг (рабочих), равное значению навыка **Поместье** × 2. Слуги выполняют всю работу по дому и прислуживают аристократу. Они не станут покидать поместье и сражаться на стороне аристократа, разве что их уговорят это сделать. Некоторые дополнения позволяют добавить особых слуг. Эти дополнительные слуги не входят в число, определяемое навыком **Поместье**.

Дополнения

Поместье аристократа занимает довольно большой участок, на котором можно разместить разные пристройки и дополнения. За каждое очко навыка **Поместье** аристократ может выбрать одно из перечисленных ниже дополнений и получить соответствующие бонусы. Строительство или подготовка любого дополнения занимает один месяц, но можно вводить несколько дополнений одновременно.

- **Казарма.** Пристроив к поместью казарму, вы получите не только кирпичное здание, но и десять стражников (используйте параметры разбойников из основной книги правил). Стражники живут в казарме и подчиняются вашим приказам. Они будут защищать вас и ваше поместье и докладывать о любых странных вещах вам или дворецкому. Они приписаны к поместью и не пойдут сражаться куда-то ещё. Повторно выбрав это улучшение, вы получите ещё пять стражников.

- **Оранжерея.** Добавив к поместью оранжерею, вы сможете получать некоторые растительные ингредиенты. При строительстве оранжереи выберите четыре повсеместных или обычных и два редких ингредиента, которые можно будет выращивать в оранжерее. В месяц оранжерея даёт десять единиц каждого из выбранных ингредиентов. Если во время странствий вы найдёте какой-нибудь ещё растительный ингредиент, можете вернуться в поместье и посадить его в оранжерее — в дальнейшем вы будете получать десять единиц этого ингредиента в месяц. В одной оранжерее можно выращивать не более 10 ингредиентов. За оранжереей ухаживает садовник с основой навыка Выживание в дикой природе 15.

- **Охотничьи угодья.** В качестве охотничьих угодий вы приобретаете большой участок дикой местности, изобилующий дичью, не более чем в одном дне пути от поместья. Потратив время на охоту в своих угодьях, можно получить кости животных, перья и кожу (которую выделывает ваш егерь). Один час охоты приносит 1d6 единиц каждого компонента (максимум 3d6). За охотничьими угодьями приглядывает егерь с основой навыка Выживание в дикой природе 15.

- **Личный лекарь.** Если вы добавите этот пункт, в поместье появится лекарь, который будет бесплатно лечить вас и ваших гостей. Лекарь считается учёным с основой навыка Лечащее прикосновение 15.

- **Тайные комнаты.** Каждый раз, когда вы добавляете в поместье тайные комнаты, вы создаёте две тайных комнаты и два тайных коридора. Тайный коридор может соединять до трёх существующих комнат. Для того чтобы заметить вход в эти тайные помещения, требуется проверка Внимания со СЛ 16. Все двери запираются на замки, ключи от которых (для каждого замка отдельный ключ) хранятся у вас. Вы можете бесплатно получить дубликат такого ключа. Если кто-то обнаружит тайную комнату, он может попытаться отпереть дверь проверкой Взлома замков со СЛ 20.

- **Безопасность.** Выбрав безопасность, вы улучшаете замки на всех дверях и окнах поместья. Теперь СЛ Взлома этих замков равна 18, а не 15. Это улучшение не действует на замки тайных комнат и пыточных. Выбрав это дополнение во второй раз, вы повысите СЛ Взлома замков до 20.

- **Пыточная.** Устроив в своём поместье пыточную, вы создаёте подземное помещение, которое запирается снаружи на замок со СЛ 18. Внутри есть пыточные инструменты и пять клеток, запертых на замки со СЛ 18. В этом помещении персонаж получает бонус +3 к Запугиванию, но при этом наносит цели по 2d6 урона за каждую попытку. При использовании Словесной дуэли пыточная даёт бонус +2 к преимуществам, получаемым за пытки и мучения. Пыточной заведует палач с основой навыка Запугивание 15.

- **Мастерская.** Построив в поместье мастерскую, вы получаете небольшое здание, в котором имеются все необходимые для работы инструменты, а также оно даёт бонус +2 ко всем совершаемым в нём проверкам ремесла. При постройке мастерской следует выбрать, каким именно ремеслом в ней будут заниматься. В поместье можно построить несколько мастерских разного профиля.

Повозка Родольфа

Подходи, налетай! Я заполучил парочку редких предметов и хочу продать их до того, как уеду на юг. Надеюсь, кошельки у вас тяжёлые, ведь товары мои недешёвые!

Родольф Казмер

Оружие

Название	Тип	Т	Дос	Урон	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес	Цена
Кистень	К/Д	–1	Р	4d6+2	10	1	Нет	Захватное, пробивающее броню	К	1	2	562
Ламия	Р	–1	У	3d6+1	5	1	Нет	Длинное, захватное, кровопускающее (100 %)	Н	1	0,5	600
Человеколов	К	+0	Р	3d6+3	15	2	Нет	Длинное, захватное	Н/С	0	3	463
Дага	Р/К	+0	О	2d6	10	1	Нет	–2 к штрафу за парирование	Н	1	1	350
Кнут	Р	+0	О	1d6+2	5	1	Нет	Длинное, захватное	Н	0	0,5	152

Алхимические составы

Название	Дос	Эффект	Вес	Цена	Формула		
Зелье берсерка (мастер)	У	Выпив это зелье, цель должна совершить проверку Стойкости со СЛ 16. При провале она обязана в свой ход атаковать ближайшего персонажа. Каждый раунд в начале своего хода цель может снова пытаться пройти проверку Стойкости со СЛ 16. При успехе исступление утихает до следующего хода, но в следующий ход цель должна совершить новую проверку Стойкости и при провале снова впадает в исступление. Зелье берсерка действует 1d10 раундов.	0,1	105	СЛ: 22	Время: полчаса	Цена: 157
Трупный яд (подмастерье)	Р	Тот, кому нанесли урон режущим или колющим оружием, смазанным трупным ядом, получает сразу **отравление** и **тошноту**. Чтобы избавиться от этих состояний, необходимо успешно пройти две отдельные проверки Стойкости со СЛ 16.	0,1	76	СЛ: 16	Время: 15 мин.	Цена: 114
Селестин (подмастерье)	Р	Если употребить порцию селестина, вам начнут мерещиться цветные огни и приятные звуки. Это мешает сосредоточиться и даёт штраф –2 к Вниманию и к любой деятельности, требующей сосредоточения. Действие селестина заканчивается через 2d10 минут, но можно прекратить его и раньше успешной проверкой Стойкости со СЛ 14.	0,1	62	СЛ: 16	Время: 15 мин.	Цена: 93
Летняя мазь (новичок)	О	Если натереть летней мазью шею и запястья, можно в два раза больше времени провести в условиях экстремального холода. Также эта мазь снижает штраф к Вын от экстремальной жары до 1/4 от вашей общей Вын.	0,1	22	СЛ: 12	Время: 5 раундов	Цена: 33

Прочее снаряжение

Название	Вес	Цена
Фальшивые монеты	0,1	10
Позолота	+0,5	100
Банка с пиявками	0,1	25
Карнавальная маска	0,1	36

Прочее снаряжение

Название	Вес	Цена
Намордник	0,1	8
Маска чумного доктора	0,1	38
Плащ с карманами	2,5	60
Сосуд с глистами	0,1	89

Оружие

Кистень

Мало кто сейчас дерётся кистенём. Ну да, попробуй помахать здоровенным шипастым шаром на цепи. Но когда я в последний раз видел парня с кистенём, тот сделал вмятину на рыцарском шлеме, а хозяина шлема навеки упокоил.

Ламия

Если тебе нужно действительно жуткое оружие, способное живьём содрать шкуру, то ламия — правильный выбор. Это длинная плётка-трехвостка с металлическими наконечниками. Прежний глава тайной полиции Новиграда ламии ой как любил. Говорят, храмовая стража до сих пор носит их как эдакий «знак отличия».

Человеколов

Чёрные крадут народ и продают в Империю. Когда пленники сбегают, за ними отправляются в погоню вот с такой штукой. Человеколов — здоровенный ухват с шипами, насаженный на древко. Цепляешь таким беглеца за шею, и тот быстро сдаётся.

Дага

Дага — это такой кинжал, которым дерутся вместе со шпагой. Дага крепче обычного ножа, с красивой рукоятью и широкой гардой. Порой даже делают дополнительную защиту кисти.

Кнут

О кнуте много не скажешь. Длинный тонкий ремень. Им хорошо подгонять рабочих или животных. Но видал я и тех, кто кнутом сражается. Особого урона эта игрушка не нанесёт, зато ею удобно захватывать оружие или конечности противника.

Алхимические составы

Трупный яд

Хрен его знает, из чего эта штука… Воняет могилой и желудок выворачивает. Слыхал, если этой отравой смазать клинок, она попадёт врагу в кровь и устроит ему весёлую жизнь. Боль, внутреннее кровотечение, тошнота. Не очень-то приятно!

Селестин

В каждой стране есть свои пристрастия, и Нильфгаард — не исключение. Эта штука не так давно появилась в Назаире. Съешь её и начнёшь видеть огоньки, слышать приятные звуки и всё такое.

Летняя мазь

Эта штука из Метинны. Фермеры ею натираются, чтобы пережидать самые жаркие часы. Она зимой согревает, а летом охлаждает.

Зелье берсерка

На Скеллиге некоторые жрут грибы «мардрём», чтобы впасть в исступление. Полагаю, это зелье — попытка какого-нибудь алхимика создать нечто подобное. Как я слышал, в основном эту штуку используют как яд. Пара капель в бокал какого-нибудь аристократа, и он вдруг начинает махать кулаками направо-налево. Тяжеловато восстановить доброе имя после того, как ты пытался проткнуть вилкой княгиню Аттре.

Прочее снаряжение

Фальшивые монеты (100 крон)

Поддельными монетами опасно расплачиваться, но если ты достаточно хитёр или у тебя язык хорошо подвешен, можешь выдать их за настоящее золото. (Чтобы распознать подделку, требуется проверка Внимания или Торговли со СЛ 15.)

Позолота

Никогда не видел особой пользы в золочении мечей или брони, но выглядит красиво и в глаза бросается. (Даёт бонус +1 к репутации. В любой момент у персонажа может быть максимум один такой бонус.)

Банка с пиявками

*На передовой их часто используют. Брр! Этих вертлявых мелких тварей лепят на кожу, чтобы они высосали яд, заражённую кровь и всё такое. (Пиявки дают бонус +3 к проверкам Стойкости, чтобы снять **отравление**.)*

Карнавальная маска

Нечасто торгаши вроде меня бывают на балах. Да я там буду как тролль на свадьбе! Но на всякий случай всё же таскаю с собой несколько масочек.

Намордник

Не всегда я ими торгую. Пришлось раздобыть эту вещичку для ведьмака. Так он ухитрился в Ангрене его волколаку на морду напялить. (Проведите атаку ближнего боя для разоружения, чтобы надеть на цель намордник. Он не позволит цели совершать атаки укусом, пока та не снимет его в качестве действия проверкой Ловкости рук или Силы со СЛ 16.)

Маска чумного доктора

Катриона расползается всё шире, и чумных докторов стало куда больше. Они носят маски с длинным клювом, который набивают всякими травами и цветами. Вроде как они дурной воздух не пропускают. (Даёт бонус +3 к Стойкости для сопротивления переносимым по воздуху болезням, ядам и тошноте.)

Плащ с карманами

Некоторым нужно больше карманов, чем помещается на одежде. Правда, в основном это всякие воры и убийцы. Но этот плащик и кому другому пригодится. (На плаще шесть потайных карманов.)

Сосуд с глистами

*Эта маленькая хитрость стала популярна среди знати. Высыпь яйца глистов кому-нибудь в питьё, и пусть природа делает своё дело. (Проглотив яйца, цель должна совершить проверку Стойкости со СЛ 16. При провале она заражается глистами, которые снижают её Вын на 1/4 и при каждом приёме пищи вызывают **тошноту** с вероятностью 25%. Приступ тошноты остановит только успешная проверка Стойкости со СЛ 14, а избавиться от глистов можно проверкой Лечащего прикосновения со СЛ 14.)*

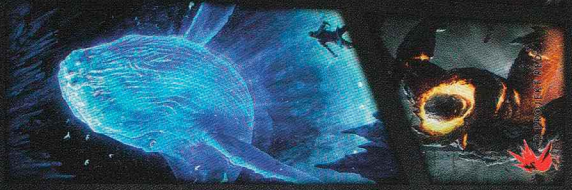
Кистень		
Сложность: подмастерье		
СЛ: 16	Время: 8 часов	Цена: 843
Доплата: 421		
Смола (×1), древесина (×1), масло из дрейка (×2), огров воск (×1), точильный порошок (×2), железо (×2), сталь (×4)		

Ламия		
Сложность: мастер		
СЛ: 24	Время: 12 часов	Цена: 937
Доплата: 487		
Укреплённое дерево (×1), укреплённая кожа (×2), точильный порошок (×2), тёмная сталь (×2), третогорская сталь (×2), масло (×3), уголь (×10)		

Человеколов		
Сложность: подмастерье		
СЛ: 16	Время: 8 часов	Цена: 679
Доплата: 347		
Укреплённое дерево (×4), нитки (×1), воск (×2), кожа (×3), эфирная смазка (×2), точильный порошок (×1), сталь (×3)		

Дага		
Сложность: подмастерье		
СЛ: 16	Время: 4 часа	Цена: 525
Доплата: 262		
Укреплённое дерево (×1), укреплённая кожа (×2), огров воск (×2), тёмная сталь (×1), сталь (×1)		

Кнут		
Сложность: новичок		
СЛ: 10	Время: 2 часа	Цена: 228
Доплата: 114		
Воск (×1), кожа (×4)		



В дополнении «Правители и земли» к настольной ролевой игре «Ведьмак» вы найдёте массу полезных вещей, которые помогут ощутить себя в мрачном и полном опасностей мире. Дополнение включает:

- **Четырёхстворчатую ширму с таблицами и полезной информацией для ведущего.**
- **Описание и характеристики базовых персонажей ведущего, которые помогут населить ваш игровой мир разнообразными простолюдинами.**
- **Новую игровую расу — трудолюбивых и устойчивых к магии низушков!**
- **Подробное описание аристократов — новой профессии, в которой гармонично сочетаются боевые и социальные преимущества.**
- **Большой выбор новых предметов, от оружия и зелий до пиявок и фальшивых монет.**

CD PROJEKT RED®

Talsorian Games

HOBBY WORLD
Играть интересно